

## Oltre il 1° Livello

Andando all'avventura e superando sfide, il tuo personaggio guadagna esperienza, in forma di punti esperienza. Un personaggio che raggiunga uno specifico totale di punti esperienza migliora le sue capacità. Questa progressione viene detta **guadagnare un livello**.

Quando il tuo personaggio guadagna un livello, la sua classe spesso conferisce nuovi privilegi, come indicato nella descrizione della classe. Alcuni di questi privilegi ti permettono di incrementare i tuoi punteggi di caratteristica, aumentando due punteggi di 1 ciascuno o incrementandone uno di 2. Non puoi incrementare un punteggio di caratteristica oltre il 20. Inoltre, il bonus di competenza di tutti i personaggi incrementa a determinati livelli.

Ogni volta che guadagni un livello, ottieni 1 ulteriore Dado Vita. Tira il Dado Vita, somma il tuo modificatore di Costituzione al risultato, e somma quel totale ai tuoi punti ferita massimi. In alternativa, puoi impiegare il valore fisso indicato nella descrizione della classe, ovvero il risultato medio per il tiro di dado (arrotondato per eccesso).

Quando il tuo modificatore di Costituzione aumenta di 1, i tuoi punti ferita massimi aumentano di 1 per ogni livello guadagnato. Per esempio, il tuo guerriero di 7° livello ha un punteggio di Costituzione 17. Quando raggiunge l'8° livello aumenta il suo punteggio di Costituzione da 17 a 18, aumentando il suo modificatore di Costituzione da +3 a +4. I suoi punti ferita massimi aumentano quindi di 8.

La tabella Progressione del Personaggio riassume i PE di cui hai bisogno per progredire dal livello 1 al livello 20, e il bonus di competenza per un personaggio di quel livello. Consulta le informazioni nella descrizione della tua classe di personaggio per scoprire quali altri miglioramenti otterrai a ciascun livello.

### Progressione del Personaggio

Punti Esperienza	Livello	Bonus di Competenza
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4
85.000	11	+4
100.000	12	+4
120.000	13	+5
140.000	14	+5
165.000	15	+5
195.000	16	+5
225.000	17	+6
265.000	18	+6
305.000	19	+6
355.000	20	+6

## Multiclassare

Multiclassare ti permette di ottenere livelli in più classi. Farlo ti permette di mescolare le capacità di quelle classi per creare un'idea di personaggio che poteva essere impossibile da riprodurre con le opzioni di classe standard.

Con questa regola, hai l'opzione di ottenere un livello in una nuova classe ogni volta che avanzi di livello, invece di guadagnare un livello nella tua classe attuale. I tuoi livelli in tutte le tue classi vengono sommati assieme per determinare il tuo livello del personaggio. Per esempio, se hai tre livelli da mago e due da guerriero, sarai un personaggio di 5° livello.

Con il salire di livello, potresti restare un membro della tua classe originale con solo qualche livello nell'altra classe, oppure cambiare totalmente strada, senza più riguardare alla classe che ti sei lasciato alle spalle. Potresti addirittura iniziare a progredire in una terza o quarta classe. Comparato a un personaggio classe singola dello stesso livello, sacrificherai un po' di specializzazione in cambio della versatilità.

## Prerequisiti

Per accedere a una nuova classe, devi soddisfare i prerequisiti dei punteggi di caratteristica sia per la tua classe attuale che per quella nuova, come mostrato sulla tabella Prerequisiti per Multiclassare. Per esempio, un barbaro che decide di multiclassare con la classe del druido deve avere sia un punteggio di Forza che uno di Saggezza superiori a 13. Senza l'addestramento completo che un personaggio principiante riceve, devi apprendere velocemente lo studio della tua nuova classe, grazie a un'attitudine naturale riflessa dai tuoi punteggi di caratteristica sopra la media.

### Prerequisiti per Multiclassare

Classe	Punteggio Minimo di Caratteristica
Barbaro	Forza 13
Bardo	Carisma 13
Chierico	Saggezza 13
Druido	Saggezza 13
Guerriero	Forza 13 o Destrezza 13
Ladro	Destrezza 13
Mago	Intelligenza 13
Monaco	Destrezza 13 e Saggezza 13
Paladino	Forza 13 e Carisma 13
Ranger	Destrezza 13 e Saggezza 13
Stregone	Carisma 13
Warlock	Carisma 13

## Punti Esperienza

Il costo in punti esperienza per guadagnare un livello è sempre basato sul tuo livello totale di personaggio, come mostrato sulla tabella Progressione del Personaggio, non sul livello di una tua specifica classe. Quindi se sei un chierico di 6° livello/guerriero di 1° livello, devi ottenere abbastanza punti esperienza per raggiungere l'8° livello prima di poter acquisire il secondo livello da guerriero o il tuo settimo livello da chierico.

## Punti Ferita e Dadi Vita

Ottieni i punti ferita dalla tua nuova classe come descritto per i livelli dopo il 1°. Ottieni i punti ferita di 1° livello per la tua classe solo quando sei un personaggio di 1° livello.

Somma i Dadi Vita di tutte le tue classi per formare una riserva di Dadi Vita. Se i tuoi Dadi Vita sono tutti dello stesso tipo di dado, per semplicità puoi unirli. Per esempio, sia il guerriero che il paladino usano il d10, quindi un paladino di 5° livello/guerriero di 5° livello ha dieci Dadi Vita d10. Se la tua classe ti fornisce Dadi Vita di tipo diverso, tienine traccia separatamente. Se sei un paladino di 5° livello/chierico di 5° livello, per esempio, hai cinque Dadi Vita d10 e cinque Dadi Vita d8.

## Bonus di Competenza

Il tuo bonus di competenza è sempre basato sul tuo livello totale del personaggio, come mostrato sulla tabella Progressione del Personaggio, non sul livello di una tua specifica classe. Per esempio, se sei un guerriero di 3° livello/ladro di 2° livello, hai il bonus di competenza di un personaggio di 5° livello, cioè +3.

## Competenze

Quando ottieni un livello in una classe dopo la prima, ottieni solo alcune delle competenze iniziali di quella classe, come mostrato sulla tabella Competenze Multiclasse.

### Competenze Multiclasse

Classe	Competenze Ottenute
Barbaro	Scudi, armi semplici, armi da guerra
Bardo	Armature leggere, un'abilità di tua scelta, uno strumento musicale di tua scelta
Chierico	Armature leggere, armature medie, scudi
Druido	Armature leggere, armature medie, scudi (i druidi non indossano armature né usano scudi fatti di metallo)
Guerriero	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi da guerra
Ladro	Armature leggere, un'abilità dalla lista delle abilità di classe, attrezzi da scasso
Mago	-
Monaco	Armi semplici, spada corta
Paladino	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi da guerra
Ranger	Armature leggere, armature medie, scudi, armi semplici, armi da guerra, un'abilità dalla lista delle abilità di classe
Stregone	-
Warlock	Armature leggere, armi semplici

## Privilegi di Classe

Quando ottieni un nuovo livello in una classe, ottieni i suoi privilegi per quel livello. Quando si multiclasse, tuttavia, alcuni privilegi sottostanno a delle ulteriori regole: Attacco Extra, Difesa Senz'armatura, Incanalare Divinità e Incantesimi.

Inoltre ottieni l'equipaggiamento iniziale solo della tua prima classe.

### Attacco Extra

Se ottieni il privilegio di classe Attacco Extra da più di una classe, i privilegi non si sommano. Non puoi effettuare più di due attacchi con questo privilegio, a meno che non venga specificato (come nella versione dell'Attacco Extra del guerriero). Allo stesso modo, l'invocazione mistica del Warlock Lama Assetata non ti fornisce ulteriori attacchi se possiedi Attacco Extra.

## Difesa Senz'armatura

Se già possiedi il privilegio Difesa Senz'armatura, non puoi ottenerlo anche da un'altra classe.

## Incanalare Divinità

Se già possiedi il privilegio Incanalare Divinità e ottieni un livello in una classe che fornisce anch'essa lo stesso privilegio, ottieni gli effetti di Incanalare Divinità concessi da quella classe, ma senza ottenere ulteriori usi del privilegio. Ne ottieni usi aggiuntivi solo quando raggiungi un livello di classe che te li conferisce esplicitamente. Per esempio, se sei un chierico di 6° livello/paladino di 4° livello, puoi usare Incanalare Divinità due volte per ogni riposo giacché sei di livello sufficientemente alto come chierico per averne più di un uso. Ogni qualvolta usi questo privilegio, puoi scegliere qualsiasi degli effetti di Incanalare Divinità disponibili alle classi da te possedute.

## Incantesimi

La tua capacità di lanciare incantesimi dipende in parte dal tuo livello totale in tutte le tue classi da incantatore e in parte dai singoli livelli in quelle classi. Una volta che hai ottenuto il privilegio Incantesimi da più di una classe, usa le regole seguenti. Se multiclassi, ma possiedi il privilegio Incantesimi solo da una classe, segui le regole descritte in quella classe.

**Incantesimi Conosciuti e Preparati.** Determini quali incantesimi tu conosca e possa preparare individualmente per ciascuna classe, come fossi un membro monoclasse di quella classe. Se sei un ranger di 4° livello/mago di 3° livello, per esempio, conosci tre incantesimi da ranger di 1° livello grazie ai tuoi livelli da ranger. Come mago di 3° livello, conosci tre trucchetti da mago, e il tuo libro degli incantesimi contiene dieci incantesimi da mago, due dei quali (i due ottenuti quando hai raggiunto il 3° livello da mago) possono essere incantesimi di 2° livello. Se la tua Intelligenza è 16, puoi preparare sei incantesimi da mago dal tuo libro degli incantesimi.

Ogni incantesimo conosciuto e preparato è associato a una delle tue classi, e userai la caratteristica da incantatore di quella classe quando lanci l'incantesimo. Allo stesso modo, un focus di incantamento, come un simbolo sacro, può essere usato solo con la classe associata a quel focus.

**Slot Incantesimo.** Determini i tuoi slot incantesimo disponibili sommando tutti i tuoi livelli da bardo, chierico, druido, mago e stregone, la metà (arrotondata per difetto) dei tuoi livelli da paladino e ranger. Usa questo totale per determinare gli slot incantesimo consultando la tabella Incantatore Multiclasse.

Se possiedi più di una classe da incantatore, questa tabella potrebbe fornirti slot incantesimo di un livello più alto degli incantesimi che conosci o puoi preparare. Puoi usare questi slot, ma solo per lanciare i tuoi incantesimi di livello più basso. Se un incantesimo di livello basso, come *mani brucianti*, ha un effetto potenziato quando lanciato usando uno slot di livello più alto, puoi usarne l'effetto potenziato, anche se normalmente non possiedi alcun incantesimo di quel livello superiore.

Per esempio, se sei il già menzionato ranger di 4° livello/mago di 3° livello, sei considerato un personaggio di 5° livello al fine di determinare i tuoi slot incantesimo:

hai quattro slot incantesimo di 1° livello, tre slot di 2° livello, e due slot di 3° livello. Tuttavia, non conosci alcun incantesimo di 3° livello, né conosci incantesimi da ranger di 2° livello. Puoi usare gli slot incantesimo di quei livelli per lanciare gli incantesimi che conosci: e magari potenziarne gli effetti.

**Magia del Patto.** Se possiedi il privilegio di classe Incantesimi e il privilegio di classe Magia del Patto della classe del warlock, puoi usare gli slot incantesimo ottenuti dal privilegio Magia del Patto per lanciare incantesimi che conosci o hai preparato dalle classi con il privilegio Incantesimi, e puoi usare gli slot incantesimo ottenuti dal privilegio di classe Incantesimi per lanciare gli incantesimi da warlock che conosci.

### Incantatore Multiclasse: Slot Incantesimo per Livello dell'Incantesimo

Livello	- Slot Incantesimo -								
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4°	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6°	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7°	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8°	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10°	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11°	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12°	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13°	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14°	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15°	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16°	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17°	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18°	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19°	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20°	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark

clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f)

"Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Oltre il 1° Livello e Multiclasse 2.0 Copyright 2017, Michele Bonelli di Salci, Federico Farina, Nicola Ricottone